NÎMES OPEN GAME ART

Du 2 au 20
DECEMBRE 2014



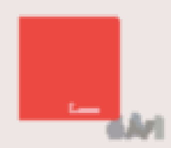


BIBLIOTHEQUE
CARRE D'ART

NIMES OPEN GAME ART



Dossier de Presse | NOGA 2014









LA LIGNE ARTISTIQUE DU FESTIVAL

Le **NOGA** continue à explorer le lien entre jeu vidéo et création numérique. L'objectif de cette nouvelle édition est d'apporter plus de «jouabilité» aux publics du festival.

Un focus plus particulier sera porté sur le **rapport qu'entretient la musique avec le jeu vidéo.**

Du 2 au 20 décembre 2014

Vernissage le 5 décembre à partir de 18h

en présence de nombreuses personnalités du jeu vidéo, de la création numérique et des professionnels de renom suivit d'un concert, venez nombreux !

Sommaire



Tout au long du Festival :

A cette occasion exceptionnelle, la Salle Soleil Noir (niveau -1 de la Bibliothèque) est rebaptisé "*Le Gamelab*" :

Un espace aménagé et dédié à la pratique du jeu sous toutes ses formes !

Il a pour objectif de réunir **une diversité d'acteurs et de publics** (joueurs, chercheurs étudiants, entreprises, etc.) qui partagent le même intérêt pour la pratique du jeu vidéo. Le gamelab est un lieu de rencontre, de partage, d'échanges, de confrontation des points de vue sur la meilleure manière de concevoir ou de créer un jeu vidéo. Des ateliers de découverte, de création et d'expérimentation animés par des médiateurs et des professionnels du secteur du jeu vidéo y seront organisés.

Le Game lab sera habillé par une scénographie projection & mapping vidéo imaginée en collaboration avec l'association l**a Boîte à Outils, le réseau des musiques électroniques du Languedoc Roussillon,** qui organise habituellement des Workshops avec la bibliothèque musicale et le **LF Collectif**: **Combo d'artistes pluridisciplinaire, orienté par la mise en lumière et en mouvement via la vidéoprojection,** se complaît à investir les espaces pour les transfigurer, les mettre en valeur, leur donner vie.

Cet organisme associatif expérimente, déploie et met en place des dispositifs qui deviennent des supports de créations, intégrant l'Art numérique aux espaces de vie et de culture. Performances, ateliers, installations, spectacles… De l'Art contemporain à l'institutionnel, une rencontre entre le son, l'image et l'espace.

Bibliothèque Carré d'Art – Gamelab (-1)

Tout au long du Festival :

Un **parcours de découverte** jouable sur l'histoire des jeux vidéo et sur leurs évolutions actuelles, en partenariat avec l'école de jeu vidéo nîmoise **Créajeux.**

Une **exposition unique portant sur l'histoire des consoles de jeu vidéo**. L'exposition sera accessible et jouable sur l'ensemble des secteurs de la bibliothèque.

Des jeux marquants de l'histoire des jeux vidéo seront proposés aux publics.

Chaque secteur se verra proposer une sélection de jeu vidéo qu'il sera libre de mettre en scène dans leurs propres espaces.

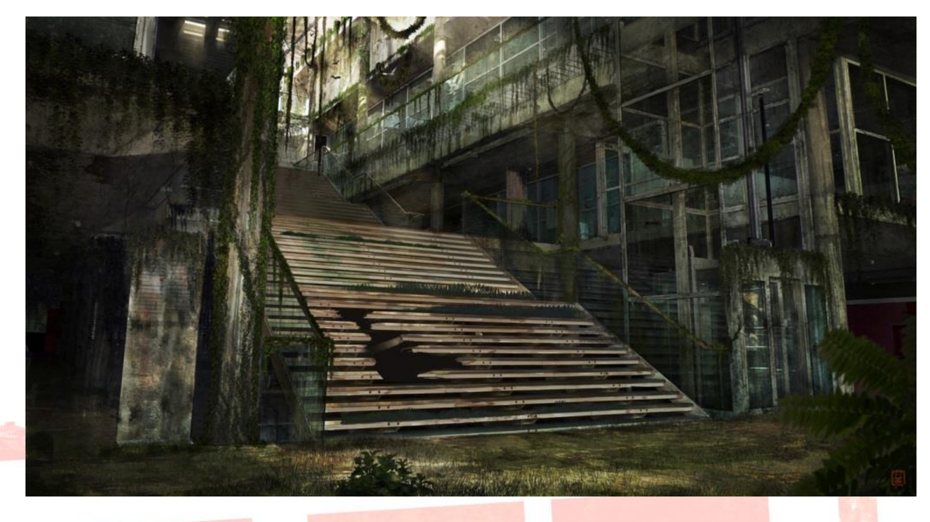


Photos extraites du Parcours Découverte initié lors de la première session du Nimes Open Game Art et qui présente cette année l'avantage d'être jouable !

Bibliothèque Carré d'Art - Atrium (-1)

Tout au long du Festival :

Des Expositions,



LA CITE DU SILENCE
Par **Mathieu Rebuffat**

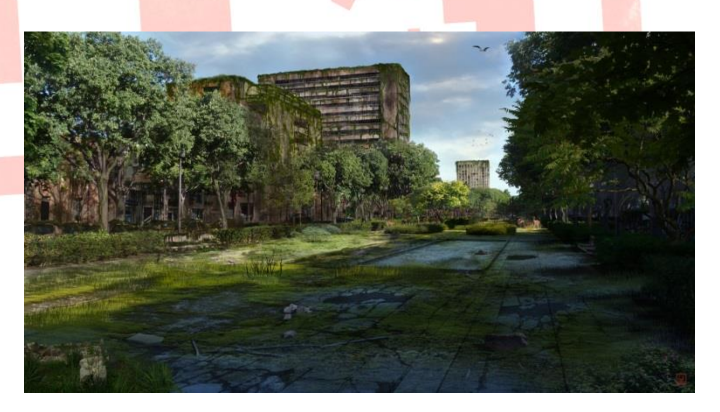
Le NOGA s'intéresse aux nouveaux métiers créatifs issus du jeu vidéo et plus particulièrement à celui de Matte Painter. Mathieu Rebuffat vit et travaille à Nîmes et exerce ce métier.



Le matte painting est un procédé cinématographique qui consiste à peindre un décor en y laissant des espaces vides, dans lesquels une ou plusieurs scènes filmées sont incorporées.

Il s'agit ici, à partir des photos d'une ville réelle (Nîmes), de montrer comment Matthieu Rebuffat aboutit à la création d'un décor de jeu vidéo futuriste (Inspiré de **The Last of Us**).





Une exposition didactique grand format et un artiste à retrouver sur http://art-of-kiko.fr/

Bibliothèque Carré d'Art - Plateau adulte - Espace Étude (entresol)

ANERGIES n°5
Par **Dante Pannetier**

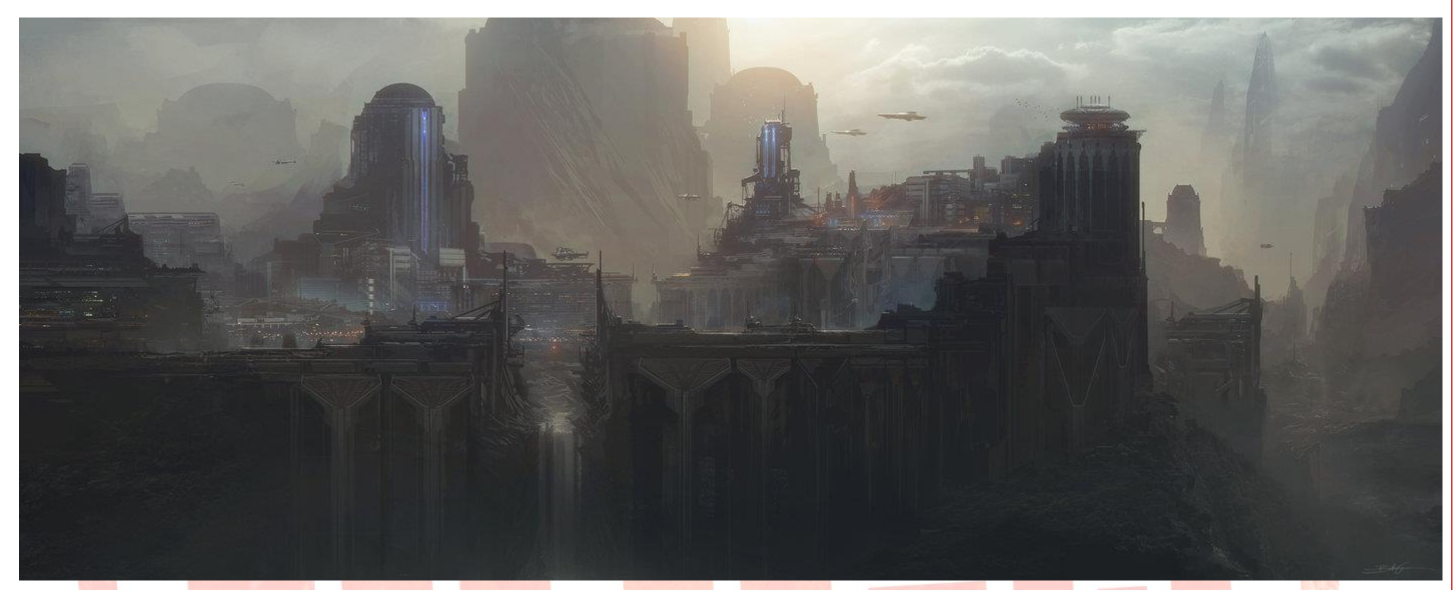


Dante Pannetier nous revient de Genève où il a travaillé à la promotion des travaux de Wallace Whitney et à la réalisation de l'exposition de Christian Robert-Tissot pour la galerie Bernard Ceysson. Né à Nîmes, très tôt, il développe de l'intérêt pour la nature, la musique, les arts plastiques ; il joue de la contrebasse, de l'accordéon, est graffeur et biker.

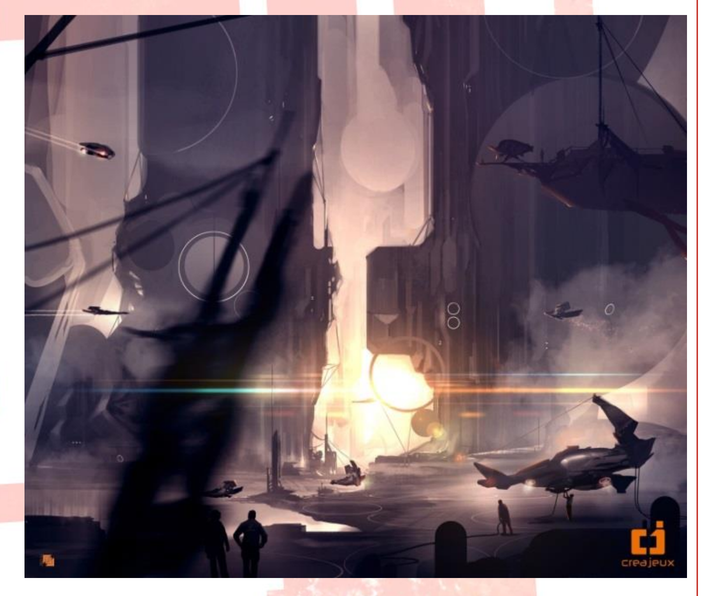
Sa pratique constante du dessin empreint de réalisme, conduit par un trait décidé, dessiné à la pointe fine du stylo, nous mène sur les routes du fantastique. Son univers s'inspire du monde du jeu vidéo. On l'aura compris le réalisme, l'étrange, et la poétique seront au rendez-vous pour Nîmes Open Game Art, à Carré d'Art bibliothèque où le jeune artiste se propose de démultiplier ses dessins pour organiser et déployer sa production dans l'espace qui lui est attribué et qu'il va investir.
Dante.pannetier@gmail.com

Bibliothèque Carré d'Art - Plateau adulte - Espace numérique (entresol)

GRIVETART
Par **Bastien Grivet**



Bastien Grivet est né à Genève et vit à Montpellier.



Il est avec Jessica Rossier co-fondateur de Wardenlight Studio, qui s'est fait connaître pour sa capacité à imaginer et à développer des univers, des décors pour le jeu vidéo et le cinéma, au service des plus grands studios (Activision, Warner Bross, Ubisoft, Blur Studio…).

L'exposition présente des pièces caractéristiques de l'univers de science-fiction futuriste que développe Bastien Grivet.
www.grivetart.com

Bibliothèque Carré d'Art - Espace adulte (entresol)

Ce qui se passe dans le Gamelab :

Programmation à l'informatique récréative

Ateliers animés par Quentin, de Bibliothèque sans frontières et Pierre Geissler, enseignant à l'école Créajeux à Nîmes. Ces ateliers permettront aux jeunes publics et aux adolescents débutants de s'initier à la programmation informatique et de programmer de petits objets numérique jouables. Les outils utilisés sont accessibles à la bibliothèque mais aussi utilisables à la maison grâce à la plateforme code academy.

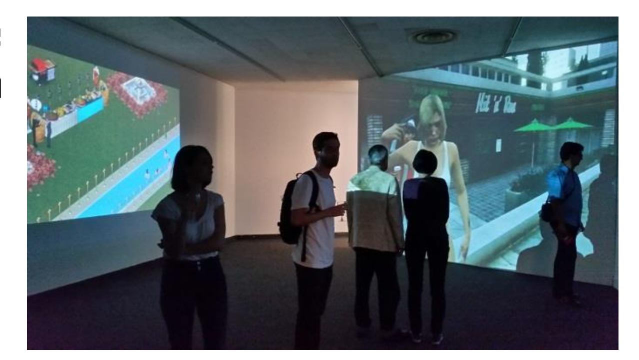
Les voyageurs du code http://www.lesvoyageursducode. fr viendront initier les collégiens à la programmation informatique avec Scratchet Pierre Geissler formateur à Creajeux (Ecole des métiers du jeu vidéo) viendra animer les ateliers :

En quoi consiste le métier d'un programmeur ? Quelles sont ses missions ? Comment réalise-t-on un jeu vidéo ?

Public : scolaire
Lundi 8 et mardi 9 décembre 10h-12h et 14h-16h
Lundi 15 décembre 10h-12h et 14h-16h

Les machinimas

Ateliers animés par Isabelle Arvers Cet atelier est destiné à créer des jeux à partir de moteurs de jeux. Il se déroule de la manière suivante : la matinée est dédiée à la découverte des machinimas, avec le visionnage d'extraits de films, puis à la découverte des outils. Le public peut ensuite prendre en main les outils et imaginer une histoire à réaliser. L'après-midi est consacrée à la conception de décors, de personnages, la direction d'acteurs virtuels, la gestion des caméras et le montage de films.
http://www.isabellearvers.com/



Vendredi 19 décembre 10h-12h et 14h-16h
Samedi 20 décembre 10h-12h et 14h-16h
Mardi 2 décembre 10h-12h et 14h-16h Centre Jean Paulhan

L'art du Pixel (Pixel Art)



Ateliers animés par Gaël Roman. Le Pixel art désigne une composition numérique qui utilise une définition d'écran basse et un nombre de couleurs limité.

Ce terme est né avec les premiers écrans d'ordinateur et les premiers jeux vidéo.

Contraction anglophone de «picture element», la représentation plastique du pixel est une surface carrée et colorée. Il est le matériau de base des «pixelleux» ou pixelartistes.

Par ces contraintes de moyens minimalistes, la stylisation est au coeur de la recherche esthétique où chaque pixel a son importance. A partir d'images futuristes de Nîmes !

Public : scolaire
Mardi 16 décembre 10h-12h et 14h-16h
Jeudi 18 décembre 10h-12h et 14h-16h

Ateliers d’écriture musicale



Ateliers d'écriture musicale sur gameboy proposés par « la Boîte à Outils » et animés par « confipop » en partenariat avec « Freesson ».

Comment faire de la musique avec une Gameboy ?
Comment fonctionne le logiciel LSDJ (little sound DJ)?

Une première approche de la **musique «8-bit»** pour les novices et une occasion de partage des pratiques pour ceux connaissant déjà le logiciel. Le résultat est ensuite utilisé sur console NES et vidéo-projeté sur grand écran.

Public : scolaire
Mercredi 10 et jeudi 11 décembre 14h30-16h30
Sur rendez-vous au 04 66 76 35 02 ou 04 66 76 35 17

Public : adultes
Mercredi 10 et jeudi 11 décembre 17h30-19h30
Sur rendez-vous au 04 66 76 35 02 ou 04 66 76 35 17

Ateliers de circuit bending

Proposés par « la Boîte à Outils » animés par «Jakkenpopp» et « Confipop» en partenariat avec « Freesson ».

Le circuit bending est une pratique qui consiste à modifier des jouets sonores électroniques afin de détourner leur utilisation et en faire des instruments de musique, des mini-lecteurs de samples avec effets (pitch up, down, glitch etc.). Pour cela on ouvre les jouets et on bricole le circuit électrique.
http://confipop.com



Pour les enfants 8-14 ans
Mercredi 3 décembre 14h30

Pour adultes
Samedi 6 décembre à 14h et à 16 h30
Sur inscription 04 66 76 35 02 ou 04 66 76 35 17

Atelier «Musical Crayon» en famille (Parents + enfants)

Ateliers proposés par « la Boîte à Outils » et animés par «Confipop» en partenariat avec «Freesson».
Si vous pensez encore que le crayon n'a qu'une seule utilité, alors vous n'allez pas en croire vos yeux, ou plutôt vos oreilles. Aujourd'hui il ne s'agit plus de le faire tourner entre vos doigts mais de faire de la musique avec. C'est magique ! Le carbone contenu dans la mine de crayon est conducteur. En jouant de cette propriété et de la résistance du crayon sur le papier, on parvient à faire varier la tension d'un circuit sur lequel est monté un hautparleur : on en modifie ainsi la fréquence et on fait de la musique ! Les enfants et leur parents, pourront découvrir ce qui conduit, ou pas, l'électricité. On apprendra en famille comment assembler le microcontrôleur et les composants nécessaires à la construction du Drawdio puis on reproduira des expériences pour créer des «sons».

Alors avis à tous les musiciens en herbe, à vous de jouer !!
http://confipop.bandcamp.com

Samedi 13 décembre 14h
Bibliothèque Carré d'Art Espace Jeunesse (+1)

Les Lives :

• Nocturne #1
Le trio Espace-Temps Matière

Damien Fadat, (flûtes), Maxime Dupuis (violoncelle), et Tom Gareil (vibraphone), interprètent la sélection musicale qui traverse les époques du jeu de Resident Evil à Angry Birds... en passant par les premiers jeux, entre écriture classique sur des instruments acoustiques et expérimentations sonores portées par un dispositif électroacoustique.

Maxime Dupuis
06 59 10 48 00
maximedigitale@gmail.com

Tom Gareil
06 25 35 38 56
tomgareil@hotmail.fr

Damien Fadat
06 72 94 71 22
damien.fadat@gmail.com

Vendredi 5 décembre 20h
Bibliothèque Carré d'Art Salle de conférences (-1)

• Nocturne #2 *Parcours sonore et espaces de jeux à chaque étage*



Nous vous proposons un parcours sonore en 3 étapes, chacune marquée par une des «Valises Sound Systeme», installation de Jérome Fino. L'occasion de découvrir le GameLab et sa scénographie en projection vidéo mapping (sur lesquels vous pourrez jouer en format XL) réalisée par Lf Collectif ainsi que les ateliers musicaux proposés pendant le festival aux jeunes publics, aux adultes et parfois même en famille [écriture musicale sur Gameboy, crayons musical et circuit bending]. A chaque étape, vous pourrez prendre les manettes et tester les objets détournés pour écrire de la musique.

Vous pourrez vous inscrire aux ateliers (Gratuit) ce soir-là (places limitées).
Samedi 6 décembre à partir de 18h Bibliothèque Carré d'Art Hall

• Nocturne #3 *Lives de musique « 8-bit »*

Conférences, lives de musique «8-bit» accompagnés d'un parcours sonore diffusé et réalisé à partir de valises musicales signées «Jérôme Fino». en partenariat avec «la Boîte à Outils» et avec le concours de «Freesson». Confipop, Jankkenpop et Bololipsum, diffuseront de la musique «8-bit». A partir de Gameboys, PC, jouets modifiés ou encore de manettes wii, nos invités vont vous plonger dans l'univers du 8-bit les sons sont synthétisés en temps réel par un ordinateur, un jouet modifié ou une console de jeu ! Des projections de vidéo mapping seront créées en interaction avec les performances musicales, dans le hall, par les VJS du «Lf Collectif».

• Live 1 CONFIPOP



Avec sa gameboy et son groove efficace, Confipop balance une musique joyeuse et décalée, marquée par la couleur du «8-Bit» et autres sources lowtech propices à la fête. Grande pointure du dancefloor et membre du collectif «Freesson», «Confipop» développe ses activités dans des soirées micromusic et collabore toute l'année avec «La Boîte à Outils» ! http://confipop.bandcamp.com/

• Live 2 JANKKENPOP



Véritable showman, musicien iconoclaste, programmeur et designer d'instruments électroniques, «Jankenpopp» est tout cela à la fois ! Armé d'un micro bardé d'effets, d'une game boy, et d'instruments audiovisuels «maison», il mêle sensualité électro, brutalité punk, rythmes tropicaux et humour ravageur dans d'inclassables performances multimédia. http://jankenpopp.com/

• Live 3 BOLOLIPSUM

Bololipsum compose et interprète une musique électro «8-bit» à base de détournement d'objet. Etudiant aux Beaux- Arts, il découvre le circuitbending (customisation de jouets électroniques). Gameboy en poche, il se met alors à travailler à partir de bidouillages logiciels et électroniques privilégiant une approche DIY (do it yourself).. Sa Gameboy n'est pas une relique, mais un instrument de musique - presque - comme les autres.
Montpellier soundloud https://soundcloud.com/bololipsum
Samedi 6 décembre à partir de 20h30 Bibliothèque Carré d'Art Hall

Nocturne #4 Play again – La battle!

Le jeune pianiste Auxane Cartigny défie le pianiste humoriste Simon Fache, entre interprétation classique, jazz et improvisation. Ce "match" sera, au fil des rounds, pimenté de consignes musicales changeantes, connues à la dernière minute.
http://pianistologie.com/



Jeudi 11 décembre 20h30 Bibliothèque Carré d'Art - Salle de Conférences (-1)

La Gamejam :

La Gamejam est une expérience collective destinée à produire un ou plusieurs prototypes de jeu en 48h.

Il s'agit réunir des apprentis-développeurs de jeu vidéo (une trentaine) et de les associer à des artistes, designers, enseignants, bibliothécaires pour imaginer et expérimenter de nouveaux liens entre littérature et jeu vidéo.

Trois domaines d'application seront explorés, le domaine de la bibliothèque, le domaine de l'école, le domaine de l'expérimentation artistique et littéraire. Gamejam animé par des équipes de Créajeux et l'Agence Etrange Ordinaire de Nîmes ainsi que d'Elodie Guizard, comédienne, Georges Gagneuré metteur en scène Remi Leboissetier , écrivain , Dante, artiste mais aussi le groupe WEST

Samedi 13 décembre 10h-18h
Dimanche 14 décembre 10h-12h
Ecole de formation Créajeux 1105 Avenue Pierre Mendès France, 30000 Nîmes

Les Conférences :

Les usages du jeu vidéo dans l'art



Notre Labo² de la Bibliothèque Carré d'Art est un laboratoire d'usage qui s'intéresse à cette notion d'usage, à travers le prisme des sciences sociales éducatives, technologiques, économiques, citoyennes et créatives.

Pour organiser et animer cette table ronde nous ferons appel à Isabelle Arvers qui travaille sur la question de l'évaluation des usages et des pratiques dans le jeu vidéo.

Mercredi 3 décembre 15h Bibliothèque Carré d'Art – Salle de conférences (-1)

Salon professionnel de la création du jeu vidéo nîmois

Quatre à cinq studios de création nîmois et de sa région seront invités à présenter les projets de jeux sur lesquels ils travaillent actuellement et les différents stades de la création d'un jeu.
Les studios Black-pixel, Swing Swing, vous accueilleront toute la journée.

www.blackpixelstudio.com
contactswingswingsubmarine.com
http://www.swingswingsubmarine.com

Vendredi 19 décembre 10h-18h Bibliothèque Carré d'Art Gamelab (-1)

Jeux vidéo et médias



Conférence avec Marcus, Sébastien Floc'h et Patrick Giordano…

Marcus a participé à toutes les aventures pour faire découvrir les jeux vidéo par les medias sur la chaine Game One avec « Level One » et aujourd'hui sur Nolife avec son émission «chez Marcus ». Auteur de rétrospectives -« Nos jeux vidéo : années 90/2000»- vient de paraître aux éditions Hors collection- il contribue à donner des références et une histoire à cette culture.
chezmarcus.fr/



Sébastien Floc'h est journaliste, il a participé à la création de la chaine Game One dédiée aux jeux vidéo. Depuis, il collabore à différentes rédactions comme celles de L'Écran Fantastique ou Geek le Magazine. Un parcours qui le place sans trop se tromper dans la case du geek. sebfloch@hotmail.com



Patrick Giordano - journaliste et producteur chez Player One puis créateur de la chaine Game One et premier directeur des programmes, il est aujourd'hui directeur artistique des Ping Awards et musicien.
matt@tekini.fr

Conférence suivie d'une **séance de dédicaces**.
Vendredi 5 décembre 15h30 Bibliothèque Carré d'Art Salle de conférences (-1)

Musique et jeu vidéo

Conférence avec Tomy François (tfrancois@ubisoft.fr), directeur New IP, Ubisoft (Watch Dogs, The Divisio, Just Dance), Pierre Estève, grand compositeur de musique de jeu français sur des titres comme Atlantis, Dragon Lore. http://www.pierreesteve.com/Fr/Pierre_Esteve.html et Frédéric Raynal qui, après avoir collaboré avec Adeline Software International et Ubisoft, a créé son actuel studio de production Gloomywood,. il développe à ce jour un nouveau survival horror, 2 Dark (actuellement sur Ullule). Un retour puisque celui-ci est le « papa » du survival horror depuis qu'il a donné naissance à la série Alone in the Dark, avant de passer à Little Big Adventure, deux grands succès des année 1990.



Samedi 6 décembre 14h Carré d'Art Salle de conférences (-1)

Relations entre l'art et le numérique

Rencontre avec l'équipe de «OEil de Links» l'émission de Canal+, Sébastien Floc'h, Simon Bos, Nicolas Thepot, Catou Lairet.



L'activité créative d'Internet explose. De nouveaux codes et une nouvelle culture se mettent en place. Cette émission sur *Canal+* offre aux internautes la possibilité de diffuser du contenu internet à la TV. L'émission devient alors un guide et accompagne le téléspectateur dans un tour du monde créatif grâce à la plus grande rédaction du monde: son public.



L'Œil de Links est né de la volonté de décrypter ces tendances qui bouleversent les comportements artistiques et offrent une nouvelle palette visuelle et sonore aux utilisateurs. À travers la toile, tout est passé à la moulinette du numérique. Artistes et créateurs n'ont jamais eu autant de moyens de faire et de montrer.

Cette spontanéité et cette liberté de ton favorisent un éclectisme et un brassage des genres pour faire du web un réservoir de petits chefs-d'oeuvre éphémères. Il arrive évidemment que les sujets reçus dérivent, tout ce qui est "violent, barré, hermétique, sans intérêt, porno" est évidemment écarté.Le succès est au rendez-vous. *L'Œil de Links* entame sa cinquième saison est prévue toujours sur *Canal+*



Pour rejoindre les contributeurs de l'émission, rien de plus simple; les veilleurs passionnés envoient leur liens, coups de coeur, créations, ou trouvailles et les postent sur le site. Les meilleures contributions sont sélectionnées et diffusées dans l'émission. En coulisses, c'est une équipe qui assure une veille permanente sur le web et qui propose, dispose, défriche un contenu riche et éclectique. Chaque intervenant partage également quelques-uns de ses liens favoris à la fin de l'émission.

L'Oeil de Links - CANALPLUS.FR

Samedi 6 décembre 19h Bibliothèque Carré d'Art Salle de conférences (-1)

Les métiers du jeu vidéo



Conférence par Julien Villedieu, président du Syndicat National du Jeu Vidéo (http://www.snjv.org), Bastien Grivet, matte painter et Jacques Exertier, game designer et scénariste à Ubisoft . Ce dernier a collaboré avec George Lucas et Peter Jackson et à participer à des projets phares comme Rayman et plusieurs suites dont Rayman contre les lapins crétins.



Jeudi 11 décembre 18h bibliothèque Carré d'Art Salle de conférences (-1)

Jeux vidéo et actualités

Si le jeu vidéo gagne en notoriété et crédibilité avec les serious games, avec le game news se développe un lien plus étroit entre jeu vidéo et actualités. C'est là une branche importante du web documentaire. Nicolas Bole, concepteur de projets interactifs et rédacteur en chef de la revue en ligne Le Blog Documentaire, vient faire part de son expérience au détour de la rencontre avec le lauréat du jury du Mois du webdoc primé pendant le Mois du Film Documentaire.





Vendredi 12 décembre 19h Bibliothèque Carré d'Art Salle de conférences (-1)

Jeux vidéo en bibliothèque / Rencontre avec la communauté du groupe ABF jeux vidéo

Présentation par Nicolas Perisse. Le jeu vidéo est un produit culturel à part entière même si son objectif premier est de divertir. Il relève du champ des cultures populaires, que les bibliothèques ont vocation à diffuser et à soutenir dans leur diversité. Pourquoi mettre en place un service de jeux vidéo dans une bibliothèque ? Les publics intéressés par le jeu ne cessent de s'élargir : les joueurs sont de plus en plus nombreux et la moyenne d'âge augmente, à mesure que la typologie des jeux et les façons de jouer se diversifient. Il ne s'agit donc pas de s'adresser à une communauté d'adolescents mais à un public potentiellement très large. Comment avec cette diversité d'acteurs et de pratiques les fédérer au sein d'une communauté qui utilise de plus en plus les réseaux sociaux ?

Jeudi 4 décembre à partir de 10h Bibliothèque Carré d'Art Gamelab (-1)





Les Partenaires :



Créajeux, l'école des métiers du jeu vidéo.

CREAJEUX est la seule école privée à avoir obtenu un label des professionnels du jeu vidéo. Après avoir labellisé l'ENJMIN, le Syndicat National du Jeu Vidéo a jugé que nos formations méritaient de l'être aussi (en savoir plus sur le label SNJV)
En effet, la particularité de notre établissement depuis 2004 est de former des techniciens du jeu vidéo. Des labos de recherche sont proposés aux étudiants afin qu'ils puissent s'améliorer en extra, des formateurs sont à leur disposition pour les aider à développer leurs propres concepts. Les enseignants sont issus du milieu du jeu vidéo et les étudiants rencontrent en de nombreuses occasions des professionnels. De plus, d'anciens étudiants viennent régulièrement parler de leur métier.

Les méthodes d'enseignement : 60% du temps scolaire en cours, 40% en projets, permettent ainsi à nos étudiants d'être rapidement opérationnels dans le monde du travail. Un stage en entreprise obligatoire clôture et valide leur formation.
Les graphistes et Les programmeurs travaillent ensemble sur des maquettes de jeu vidéo, dans les mêmes conditions que dans un studio de production. Dès la 1ere année ils sont ainsi confrontés aux contraintes du métier et à la nécessité de travailler les uns avec les autres. Les projets qu'ils développent sont jugés tous les 2 mois par un jury de professionnels. L'école met à leur disposition tout le matériel nécessaire : PC, matériel de son, bancs titre pour l'animation, etc.

http://www.créajeux.fr

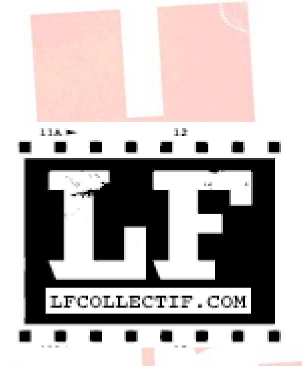
La boite à outils



LA BOITE A OUTILS C'EST QUOI ? C'EST QUI ?
C'est une Boite à Outils au service des Musiques Électroniques !

Mission La Fête bien faite !
Regroupement de compétences et réseau professionnel La Boite à Outils est une association au service des musiques électroniques en Languedoc Roussillon et dans le grand sud. Elle défend cette culture dans le dispositif des musiques actuelles. La Boite à Outils travaille également à la reconnaissance des musiques électroniques et des acteurs qu'elle accompagne et structure vers la professionnalisation. Que se soit des amateurs qui veulent se professionnaliser ou des professionnels qui veulent accroître leur connaissances l'association organise des actions pédagogiques en fonction des besoins : ateliers jeunes publics, stages de formations aux outils de réation artistique et de professionnalisation, débats, diffusion de documentaires & conférences, master class, rencontres professionnelles. L'association oeuvre également à mettre en place des outils concertés qui vont dans ce sens : Création d'un pôle de ressources (documentation) à Montpellier, site electrolab (enquête eco-sociales du secteur), alerte-teuf.org, charte des usagers, observatoire de la nuit et de la gestion sonore…

Facebook : laboiteàOutilsdesmusiquesactuelles
contact.labao@gmail.com
Facebook : LF Collectif mail : contact@lfcollectif.com





LF Collectif

LF Collectif, combo d'artistes pluridisciplinaire, orienté par la mise en lumière et en mouvement via la vidéo-projection, se complaît à investir les espaces pour les transfigurer, les mettre en valeur, leur donner vie. Cet organisme associatif expérimente, déploie et met en place des dispositifs qui deviennent des supports de créations, intégrant l'Art numérique aux espaces de vie et de culture. Performances, ateliers, installations, spectacles… De l'Art contemporain à l'institutionnel, une rencontre entre le son , l'image et l'espace.

Page facebook :LF Collectif
mail:contact@lfcollectif.com

Contacts

Bibliothèque Carré d'Art

Alexandre Simonet

Responsable du Laboratoire des Usages *Labo*²*

A l'origine du Nimes Open Game Art

alexandre.simonet@ville-nimes.fr

04 66 76 35 16

Julien Fabre

Responsable de la promotion et de la valorisation des actions et des services

Co-organisateur Nimes Open Game Art édition 2014

julien.fabre@nimes.fr

04 66 76 35 39

06 23 62 07 83

Le Labo² travaille au développement des usages artistiques et culturels du numérique en bibliothèque et des établissements publics/privés partenaires. Il s'appuie sur les compétences développées par les artistes numériques pour imaginer, avec les publics, les médiateurs, les chercheurs des dispositifs de médiation culturels innovants. Les objectifs de Labo² sont de plusieurs ordres : stimuler l'innovation technologique et sociale, promouvoir les arts et cultures numériques auprès de tous, favoriser l'émergence d'un écosystème créatif sur Nîmes et son agglomération par l'accompagnement et le développement des usages numériques innovants. Labo² fait partie du projet de service de la bibliothèque labellisé par le ministère de la culture Bibliothèque Numérique de Référence (B.N.R). **En toute logique c'est sous le prisme du Labo² et d'Alexandre Simonet qu'à émerger le Nimes Open Game Art aujourd'hui co-organisé par le même Alexandre Simonet et Julien Fabre.**

...Et n'oublions pas le crocodile nîmois !

